

# PERMAINAN TRADISIONAL *SONDOK-SONDOK-AN* DI DESA MUARO SENTAJO KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Oleh : Asmarilli/ 1201134556

Email: [Asmarilli@yahoo.com](mailto:Asmarilli@yahoo.com)

Pembimbing: Dra. Indrawati, M.Si

Sosiologi Utama Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, Pekanbaru  
Kampus Bina Widya di HR. Soebrantas Jalan Km. 12,5 Simpang Baru  
Pekanbaru 28293  
Telp/ Fax. 076163272

## Abstrak

Permainan *sondok-sondok-an* adalah permainan tradisional masyarakat Rantau Kuantan tepatnya permainan tradisional dari Kenegerian Sentajo. Permainan *sondok-sondok-an* hampir sama dengan permainan petak umpet. Agar permainan *sondok-sondok-an* ini semakin diminati dan tidak dilupakan anak-anak seharusnya permainan tradisional dikenalkan kembali kepada anak-anak agar mereka tahu apa saja permainan tradisional yang ada di daerah nya masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur-unsur sistem sosial dan persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *sondok-sondok-an*. Penelitian dilakukan di Desa Muaro Sentajo Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah unsur-unsur sistem sosial pada permainan tradisional *sondok-sondok-an* yang terdiri dari 10 unsur yaitu keyakinan atau pengetahuan, perasaan, tujuan dan sasaran, norma, status dan peranan, tingkatan dan pangkat, kekuasaan atau pengaruh, sanksi, sarana dan tekanan tegangan. Kesepuluh sistem sosial tersebut dapat pada permainan *sondok-sondok-an*. Persepsi orang tua terhadap permainan *sondok-sondok-an* sangat baik, dimana orang tua berpersepsi permainan memberikan pengaruh yang baik untuk anak-anak bila dilihat dari cara permainan *sondok-sondok-an*, peran yang dimainkan dalam permainan *sondok-sondok-an*, manfaat permainan *sondok-sondok-an*, dan nilai-nilai yang ada pada permainan *sondok-sondok-an* sehingga kelangsungan permainan *sondok-sondok-an* perlu diperjuangkan oleh semua pihak.

Kata Kunci: Permainan, Tradisional, *sondok-sondok-an*

**TRADITIONAL GAME OF SONDOK-SONDOK-AN IN COUNTRYSIDE OF  
MUARO SENTAJO SUB-PROVINCE KUANTANTAN SINGINGI**

**By: Asmarilli/ 1201134556**

**Advisor : Dra. Indrawati, M.Si**

*Departement of Sociology Faculty of Social and Politic Scinces  
Universitas Riau*

*Kampus Bina Widya Jl. H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru  
28293 Telp/fax. 0761-683277*

***Abstract***

*Game of sondok-sondok-an is traditional game of society go abroad Kuantan precisely traditional game of country of Sentajo. Game of sondok-sondok-an much the same to with game of petak umpet. So that game of this sondok-sondok-an is progressively enthused and do not be forgotten by children of ought to redefined traditional game to children so that them know any kind of traditional game exist in its area each. This research aim to to know social system elements and perception of old fellow to traditional game of sondok-sondok-an. Research location in Countryside of Muaro Sentajo District Sentajo Raya Sub-Province Kuantan Singingi. Analysis date in this research is analysis of desriptif qualitative. Result of research is social system elements at traditional game of sondok-sondok-an which consist of from 10 element that is knowledge or confidence, feeling, target of and target, norm, role and status, rank and level, influence or power, sanction, tension pressure and medium. the social system The tenth can at game of sondok-sondok-an. Perception of old fellow to game of sondok-sondok-an very good, where old fellow perception of game give influence which good to children if seen from way of game of sondok-sondok-an, role which is played in game of sondok-sondok-an, benefit game of sondok-sondok-an, and values exist in game of sondok-sondok-an so that the continuity of permianan of sondok-sondok-an require to be fought for by all side.*

## PENDAHULUAN

Permainan Tradisional atau sering disebut permainan rakyat yang merupakan permainan anak yang sudah ada pada zaman nenek moyang dan kemudian turun temurun secara lisan sampai sekarang, dalam permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai dasar kehidupan masyarakat yang merupakan modal untuk membentuk karakter bangsa. Pengertian Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak.

Permainan *sondok-sondok-an* adalah permainan tradisional masyarakat Rantau Kuantan tepatnya permainan tradisional dari Kenegerian Sentajo. Permainan *sondok-sondok-an* hampir sama dengan permainan petak umpet. Permainan *sondok-sondok-an* atau cari-carian merupakan permainan anak-anak tempo dulu yang sampai saat ini masih menjadi permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak. Permainan *sondok-sondok-an* digemari oleh anak-anak karena mudah dimainkan, pada prinsipnya permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi makin banyak anak yang ikut bermain permainan petak umpet akan terasa semakin mengasyikan.

Desa Muaro Sentajo memiliki kontur dengan sedikit berbukit sehingga semakin nyaman digunakan untuk permainan *sondok-sondok-an*, apalagi ditambah dengan adanya *Pelak* milik masyarakat yang biasa kita kenal dengan kebun, *Pelak* ini semakin menciptakan semangat permainan bagi para peserta, sebab di dalam *Pelak* ini selalu terdapat tumbuh-tumbuhan yang ditanam pemiliknya untuk kebutuhan hidup

sehari-hari seperti Pisang, Jeruk Nipis, Terong, Kunyit dan tanaman lainnya. Dengan adanya berbagai tanaman dalam *Pelak* tersebut semakin bagus sebagai tempat permainan ini.

Permainan *Sondok-sondok-an* terbagi menjadi 2 jenis permainannya yaitu Tonggak Dingin dan Tonggak Bantuan, di mana kedua permainan ini mempunyai perbedaan, Tonggak Dingin biasanya dilakukan oleh anak-anak yang lebih kecil dari peserta Tonggak Bantuan, dimana peserta Tonggak Bantuan berumur antara 11 – 14 tahun, permainan Tonggak Dingin selalu dilakukan pada siang hari, sedangkan Tonggak Bantuan dilakukan pada malam hari pada saat terang bulan, baik pada saat cahaya bulan penuh maupun pada cahaya bulan sabit, di mana pada saat bulan sabit akan lebih menantang karena cahaya dengan sedikit gelap dan samar-samar.

Agar permainan *sondok-sondok-an* ini semakin diminati dan tidak dilupakan anak-anak seharusnya permainan tradisional dikenalkan kembali kepada anak-anak agar mereka tahu apa saja permainan tradisional yang ada di daerahnya masing-masing. Karena permainan ini tidak membutuhkan alat yang canggih seharusnya di pertahankan agar anak lebih belajar dengan dunianya dan mengenalkan dengan alam terbuka, tidak hanya dengan alat yang canggih tetapi juga yang tradisional juga perlu di pertahankan. Oleh karena itu, sebagai generasi yang masih peduli kita bisa mengubah permainan tradisional menjadi lebih menarik, misalnya, membuat suatu permainan tradisional yang meningkatkan kecerdasan anak

Dari latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Permainan Tradisional Sondok-Sondok-An Di Desa Muaro Sentajo Kabupaten Kuantan Singingi**”

## **TELAAH PUSTAKA**

### **1. Kebudayaan**

Kebudayaan adalah sistem gagasan dan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Koentjaraningrat, (2005: 72) mengemukakan bahwa kebudayaan merupakan suatu keseluruhan kompleks yang menjadi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum, adat istiadat. Kebudayaan terdiri dari segala sesuatu dari pola-pola perilaku yang normatif artinya mencakup segala cara-cara atau pola-pola berfikir merasakan dan bertindak (Soekanto, 1982: 150).

### **2. Permainan Tradisional**

Permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-menurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku (Yazid Fauzi 2015).

Menurut James Danandjaja dalam Achroni (2012) permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan tradisional secara turun-temurun sebagai salah satu wujud dari satu generasi ke generasi berikutnya, permainan tradisional memiliki berbagai kelebihan dan manfaat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang

sudah ada sejak zaman dahulu yang diwariskan secara turun menurun kepada masyarakat dan biasanya terdapat di pedesaan. Permainan tradisional bisa dimainkan dengan menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat, biasanya permainan tradisional ini membutuhkan tempat yang luas untuk bermain.

### **3. Sistem Sosial**

Menurut Alvin L. Betrand (1980) dalam Abdulsyani (2012). Ada sepuluh unsur-unsur yang terkandung dalam sistem sosial, yaitu sebagai berikut:

- a. *Kenyakinan (pengetahuan)*  
Keyakinan merupakan unsur sistem yang dianggap sebagai pedoman dalam melakukan penerimaan suatu pengetahuan dalam kehidupan kelompok sosial dalam masyarakat.
- b. *Perasaan (sentimen)*  
Perasaan menunjukkan pada bagaimana perasaan pada anggota suatu sistem sosial (anggota kelompok) tentang hal-hal, peristiwa-peristiwa serta tempat-tempat tertentu unsur perasaan sangat membantu dalam rangka menjelaskan pola-pola tingkah laku yang tidak dapat dijelaskan melalui cara-cara lain.
- c. *Tujuan atau sasaran*  
Tujuan atau sasaran, di dalam suatu sistem sosial merupakan pedoman bertindak agar program kerja yang telah ditetapkan dan disepakati bersama dapat tercapai secara efektif.
- d. *Norma*  
Norma-norma menurut Alvin, dapat dikatakan sebagai patokan tingkah laku yang diwajibkan atau dibenarkan di dalam situasi-situasi tertentu. Unsur norma ini

merupakan komponen sistem sosial yang dapat dianggap paling kritis untuk memahami serta meramalkan aksi atau tindakan manusia.

e. Status dan peranan

Menurut Alvin, status merupakan serangkaian tanggungjawab, kewajiban serta hak-hak yang sudah ditentukan dalam suatu masyarakat. Sedangkan pola tingkah laku yang diharapkan dari orang-orang pemangku suatu status, dinamakan peranan. Peranan-peranan sosial saling berpadu sedemikian rupa, sehingga saling menunjang menunjang secara timbal balik di dalam hal menyangkut tugas, hak, dan kewajiban. Oleh karena itu suatu penampilan peranan status (*status-role performance*) adalah proses penunjukan atau penampilan dari status dan peranan sebagai unsur struktural di dalam sistem sosial.

f. Tingkatan atau pangkat (*rank*)

Tingkatan atau pangkat merupakan unsur sistem sosial yang berfungsi menilai perilaku-perilaku anggota kelompok. Sebaliknya suatu proses penilaian terhadap perilaku-perilaku anggota kelompok, dimaksudkan untuk memberikan kepangkatan (status) tertentu yang dianggap sesuai dengan prestasi-prestasi yang telah dicapai.

g. Kekuasaan atau pengaruh (*power*)

Istilah kekuasaan menunjukan pada kapasitas penguasaan seseorang terhadap anggota-anggota kelompok atau organisasi. Sistem sosial suatu kekuasaan merupakan patokan bagi para anggota suatu kelompok atau organisasi dalam menerima berbagai perintah dan tugas.

h. Sanksi (*sanction*)

Sanksi merupakan ancaman hukum yang biasanya ditetapkan oleh masyarakat terhadap anggota-anggotanya yang dianggap melanggar norma-norma sosial kemasyarakatan.

i. Sarana (*facility*)

Secara umum sarana dimaksud sebagai cara yang digunakan untuk mencapai tujuan dari sistem sosial. Yang paling penting dari unsur sarana adalah terletak dari kegunaannya bagi suatu sistem sosial. Sistem sosial pada prinsipnya mengutamakan fungsi dari suatu sarana agar dapat dimanfaatkan semaksimal.

j. Tekanan tegangan (*stress-strain*)

Suatu sistem sosial yang dapat hidup secara terorganisir tergantung pada sedikit banyaknya unsur tekanan kegiatan anggota-anggota kelompok sehubungan dengan usaha pencapaian tujuan-tujuan dari kelompok tersebut.

#### 4. Persepsi

Persepsi adalah proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap rangsang yang diterima oleh organisme atau individu sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu (Walgito, 2001 dalam Sunaryo, 2002).

Persepsi orang tua terhadap permainan tradisional lebih pada persepsi terhadap:

- a. Cara permainan dimainkan
- b. Peran yang dimainkan dalam permainan
- c. Manfaat permainan
- d. Nilai-nilai yang ada pada permainan tersebut

- e. Kelangsungan permianan tersebut.

## 5. Hakekat Orang Tua

Menurut Ngalim Purwanto (2009), orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya. Oleh karena itu kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang sejati pula, yang berarti pendidik atau orang tua mengutamakan kepentingan dan kebutuhan anak-anak, dengan mengesampingkan keinginan dan kesenangan sendiri.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua merupakan orang yang telah melahirkan (ibu) seorang anak dengan secara langsung memberikan pendidikan yang pertama kepada anak di lingkungan keluarga. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak.

## METODE PENELITIAN

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di desa Muaro Sentajo Kabupaten Kuantan Singingi.

### 2. Subjek Penelitian

Key informan terdiri dari Kepala Desa, tokoh agama, tokoh adat, alim ulama dan masyarakat yang tinggal di desa Muaro Sentajo. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 10 orang menggunakan teknik *purposive sampling*.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

#### a. Observasi

Observasi adalah mengadakan pengamatan langsung di lapangan

terkait dengan segala macam yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti antara lain adalah keadaan lokasi penelitian, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan dan yang terkait di dalamnya.

#### b. Wawancara

Wawancara mendalam untuk menyaring data primer yang menggunakan daftar pertanyaan (*interview guide*), hal ini dimaksudkan untuk menghindari kekakuan selama wawancara berlangsung. Antara lain mengenai asal usul sejarah perkembangan, waktu pelaksanaan, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional serta hal-hal lain yang berhubungan dengan masalah tersebut.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung dari suatu penelitian, berupa dokumen-dokumen atau gambar-gambar yang terkait dengan penelitian.

## 4. Jenis dan Sumber Data

### a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara (*interview*) dan observasi. Antara lain berupa gambar umum mengenai informan, serta masalah-masalah lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari instansi atau lembaga terkait. Data tersebut berupa geografi, demografi, agama,

pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya yang mampu memperkaya informasi pada penelitian ini.

## 5. Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yaitu berusaha mengungkapkan tindakan orang-orang dalam tindakan sosial di masyarakat dalam kaitannya permainan tradisional, pendekatan kualitatif bertitik tolak dari pandangan fenomenologis yang meletakkan tekanannya pada pemahaman yang empirik atau menyerap, kemampuan dan mengungkap perasaan, pemikiran yang ada di balik tindakan-tindakan orang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Unsur-Unsur Sistem Sosial

#### Permainan Tradisional *Sondok-sondok-an*

##### a. Kenyakinan (*pengetahuan*)

Pada permainan *sondok-sondok-an*, unsur sistem sosial pengetahuan berhubungan dengan pengetahuan tentang permainan *sondok-sondok-an* diantaranya pengetahuan tentang sejarah permainan *sondok-sondok-an* di Desa Muar Sentajo dan cara, tahap permainan *sondok-sondok-an* di Desa Muaro Sentajo dan aturan permainan *sondok-sondok-an*.

- 1) Pengetahuan tentang Sejarah Permainan *Sokdok-sondoka*  
Pengetahuan tentang sejarah permainan *sondok-sondok-an* berhubungan dengan pengetahuan tentang permainan *sondok-sondok-an* itu sendiri. Permainan *sondok-sondok-an* merupakan permainan tradisional yang saat ini masih sering kita temui dikalangan anak-anak. Dari namanya saja kita sudah tahu

bahwa permainan ini memiliki cirri-ciri khusus yaitu bersembunyi dan mencari. Permainan *sondok-sondok-an* ini tidak selalu dimainkan dilapangan tetapi bisa juga dimainkan didalam rumah asalkan ada tempat untuk bersembunyi. Cara memainkan permainan *sondok-sondok-an* tidaklah sulit dan pasti sangat menyenangkan. Permainan *sondok-sondok-an* ini bisa dimainkan oleh dua orang, tetapi biasanya lebih banyak anak lebih seru dan menantang.

- 2) Pengetahuan tentang tahap permainan *sondok-sondok-an*

Permainan *sondok-sondok-an* dimulai dari *losit* (hompimpa) untuk menentukan siapa yang menang dan kalah, yang kalah akan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Yang Kalah akan memejamkan mata dan berbalik ke pohon atau ketembok sambil berhitung satu sampai sepuluh. Saat yang kalah berhitung, anak-anak lain yang menang segera mencari tempat persembunyian. Tempat-tempat ini harus sudah di sepakati di dalam area permainan, setelah hitungan berakhir sampai angka sepuluh, yang kalah akan membuka mata dan meninggalkan daerah jaga untuk mencari teman-temannya yang bersembunyi.

Jika yang kalah berhasil menemukan temannya, dia harus berteriak memanggil namanya dan berlari kearah tempat jaga dan menyentuhnya. Jika yang kalah hanya berteriak dan tidak menyentuh maka yang kalah di anggap kalah dan temannyalah yang menang. Jika yang kalah berhasil menemukan teman-temannya yang menang, maka



anak yang pertama ditemukan yang kalah itulah calon pengganti dirinya untuk menjadi penjaga. Anak-anak yang masih belum tertangkap dapat menyelamatkan dirinya dengan berendap-endap menuju tempat jaga dan menyentunya. Jika dia berhasil, maka semua anak yang ditemukan dan di sandra yang kalah akan bebas. Yang kalah posisinya tidak berubah, dia tetap menjadi penjaga dan memulai permainan dari awal lagi.

3) Pengetahuan tentang aturan permainan *sondok-sondok-an*  
Beberapa aturan dalam melakukan permainan *sendok-sendokan*, di antaranya adalah:

- a) Kita harus menentukan seseorang yang kalah dan bertugas mencari pemain lain yang bersembunyi. Biasanya pemilihan dilakukan dengan *losit* (hompimpa).
- b) Setelah dipilih seseorang yang kalah, kita menentukan tempat yang digunakan sebagai benteng. Benteng ini berupa tembok atau pohon. Selain itu yang kalah harus menghitung sampai angka yang ditentukan sambil menutup matanya menghadap benteng atau pohon. Saat yang kalah berhitung pemain harus cepat-cepat bersembunyi di tempat yang aman dan tidak mudah dilihat.
- c) Setelah hitungan selesai, yang kalah harus mencari semua pemain yang bersembunyi sampai ketemu.
- d) Bila telah menemukan seseorang yang bersembunyi, yang kalah harus cepat-cepat lari dan menepuk benteng atau pohon sambil menyebut nama

pemain yang ketahuan tersebut. Jangan sampai yang bersembunyi menepuk benteng atau pohon terlebih dahulu. Menyebut nama sangat penting karena jika lupa menyebut nama pemain saat menepuk benteng atau pohon maka pemain yang kalah harus mengulang menghitung dan membiarkan pemain lain bersembunyi lagi.

- e) Setelah semua sudah ditemukan maka yang kalah kembali menutup mata menghadap benteng dan pemain lain berdiri berlari di belakang pemain yang menutup mata. Sang pencari atau yang kalah bertugas menyebut salah satu nomor secara acak. Pemain yang berada di urutan nomor tersebut adalah pemain yang harus menjadi pencari selanjutnya, namun jika pemain yang berada di urutan nomor itu merupakan pemain yang lebih dahulu menepuk benteng saat ketahuan tempat persembunyian, maka sang pencari tetap diposisi kalah, dan permainan pun dilanjutkan kembali. Namun ada juga disepakati bagi yang ketahuan pertama sekali maka dialah yang akan kalah dan bertugas sebagai pencari berikutnya.

#### **b. Perasaan (*sentimen*)**

Perasaan menunjukan pada bagaimana perasaan pada anggota suatu sistem sosial (anggota kelompok) tentang hal-hal, peristiwa-peristiwa serta tempat-tempat tertentu unsur perasaan sangat membantu dalam rangka menjelaskan pola-pola tingkah laku yang tidak dapat dijelaskan melalui



cara-cara lain. Perasaan dalam permainan *sondok-sondok-an* perasaan yang dirasakan oleh para pemain saat bermain permainan *sondok-sondok-an*.

Kepala desa, Tokoh agama, alim ulama, tokoh adat, dan masyarakat mengetahui dengan jelas dan dapat menjabarkan tentang perasaan yang dirasakan saat permainan *sondok-sondok-an* berupa perasaan menyenangkan, bahagia dan terhibur karena disamping hanya sebuah permainan, *sondok-sondok-an* ini juga dapat menghibur diri karena dalam bermain para pemain dapat tertawa lepas dan bisa saling ejek-ejekan sesama teman yang main sambil bercanda, dan tertawa. Ada juga perasaan sedih bila bagi peserta yang terus terusan kalah dan menjaga. Kemudian rasa was-was dan ketakutan saat permainan berlangsung.

Permainan *sondok-sondok-an* memang menyenangkan. Berlarian mencari tempat-tempat bersembunyi dengan waktu yang terbatas, lalu mengendap-endap dengan perasaan was-was mencari celah untuk keluar dari persembunyian. Dengan keterbatasan teknologi zaman dulu, justru suasana riang gembira dapat terasa dan terekam hangat sebagai salah satu nostalgia terindah bagi informan.

### c. Tujuan atau sasaran

Tujuan atau sasaran, di dalam suatu sistem sosial merupakan pedoman bertindak agar program kerja yang telah ditetapkan dan disepakati bersama dapat tercapai secara efektif. Tujuan atau sasaran dari permainan *sondok-sondok-an* adalah untuk membangun semangat kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan,

keterampilan fisik dan kreativitas para pemainnya. Permainan *sondok-sondok-an* sangat baik untuk melatih motorik anak. Yakni membuat anak menjadi aktif bergerak dan berfikir sehingga dapat mengasah daya pikir anak dan memupuk keinginan anak untuk mencari tahu.

Berdasarkan pernyataan Kepala desa, Tokoh agama, alim ulama, tokoh adat, dan masyarakat mengetahui dengan jelas tentang tujuan atau sasaran dari permainan *sondok-sondok-an*. Permainan *sondok-sondok-an* bertujuan untuk:

#### 1) Pintar berhitung

Permainan *sondok-sondok-an* mengharuskan anak bisa berhitung ketika ia sebagai pencari. Dimana saat yang lain berlarian mencari tempat persembunyian, pencari menghitung dari 1 sampai 10 dan berhenti bila sampai pada hitungan sepuluh.

#### 2) Melatih ketahanan fisik

Saat mencari dan menemukan tempat persembunyian pemain lain, maka pencari dan pemain diuntut berlomba untuk berlari sampai ketempat jaga atau benteng, sehingga hal ini dibutuhkan energi dan ketahanan fisik saat berlari.

#### 3) Mengasah ketelitian dan kepekaan anak

Mengasah ketelitian dan kepekaan anak dilakukan saat mencari lawan yang sedang bersembunyi.

#### 4) Melatih kesabaran dan emosi

Melatih kesabaran dan emosi akan dirasakan oleh pencari, karena ia harus menemukan semua pemain. Selain itu, jika sang pencari harus kembali kalah maka ia harus membuthkan kesabaran untuk mengulang menghitung, dan mencari pemain lain kembali.

5) Melatih ingatan

Dengan permainan *sondok-sondok-an* sang pencari bisa mengingat nama dan menyebutkan nya saat memanggil lawan.

**d. Norma**

Permainan *sondok-sondok-an* ini melahirkan norma-norma yang perlu di lakukan oleh peserta. Permainan *sondok-sondok-an* dapat melahirkan dan menjaga norma-norma seperti kekompakkan dan keharmonisan antar sesama pemain. Karena dalam permainan *sondok-sondok-an* para pemain tidak ada yang bersifat individu, mereka yang menang akan saling membantu satu sama lain untuk tetap bisa menang, dan kalau nanti nya yang kalah sudah menang mereka tetap kompak tanpa membedakan kalau yang satu ini adalah bekas orang kalah. Dan permainan *sondok-sondok-an* ini juga baik untuk diri pribadi dan kelompok, karena dengan memainkan permainan ini akan dapat membentuk pribadi yang baik dan akan dapat menumbuhkan jiwa kebersamaan dan kegotongroyongan.

**e. Status dan peranan**

Status dan peran dri permainan *sondok-sondok-an* terdiri dar peran sebagai penjaga bagi yang kalah dan peran sebagai peserta bagi yang menang. Penjaga akan berperan mencari peserta yang telah bersembunyi sampai ketemu dan peserta yang bersembunyi berperan untuk menyembunyikan dirinya jngan sampai ditemukan oleh penjaga, bila ditemukan maka peserta akan berganti peran menjadi penjaga.

Kepala desa, Tokoh agama, alim ulama, tokoh adat, dan

masyarakat mengetahui dengan jelas peran yang harus dimainkan pada permainan *sondok-sondok-an* yaitu:

1) Peran bagi yang kalah

Peran bagi yang kalah adalah menutup mata menghadap benteng atau pohon penjaga dan menghitung sampai angka sepuluh. Kemudian mencari teman-temannya yang bersembunyi.

2) Peran bagi yang menang

Peran bagi yang menang adalah berlari mencari tempat persembunyi saat penjaga menghitung. Kemudian bila saat persembunyian diketahui oleh penjaga maka yang perlu dilakukan adalah berlari secepatnya mencapai benteng atau pohon agar tidak didahului oleh penjaga.

**f. Tingkatan atau pangkat (*rank*)**

Pada permainan *sondok-sondok* tingkatan atau pangkat diberikan kepada mereka yang menang dalam *losit* sedangkan bagi yang kalah dalam *losit* akan diberikan pangkat untuk menjaga.

Kepala desa, Tokoh agama, alim ulama, tokoh adat, dan masyarakat mengetahui dengan jelas dan dapat menjabarkan tentang pangkat dari setiap pemain dalam permainan *sondok-sondok-an* dimana pemain yang menang akan diberi pangkat untuk bersembunyi sedangkan yang kalah akan diberi hukuman untuk mencari yang bersembunyi.

**g. Kekuasaan atau pengaruh (*power*)**

Pada permainan *sondok-sondok-an* pemain yang berkuasa adalah pemain yang bersembunyi, hal ini dikarenakan mereka

dibebaskan untuk bersembunyi ditempat-tempat yang mereka anggap tidak mudah untuk ditemui oleh yang kalah. Pemain yang menang memberi pengaruh dalam permainan, pengaruh yang besar dapat dilihat dari kekompakan dan kerjasama dari mereka yang bersembunyi untuk tidak dapat diketahui oleh penjaga yang kalah. Berlanjutn atau tidaknya permainan atau selesai atau belumnya permainan tergantung dari seberapa mampu mereka menyembunyikan dari yang kalah.

Sedangkan yang kalah tidak memiliki kekuasaan untuk mengendalikan permainan. Dia hanya bisa berusaha semampunya untuk menemukan tempat persembunyian yang menang untuk menjadikannya sebagai pemenang, namun bila tidak menemukannya maka akan kembali menjadi yang kalah.

#### **h. Sanksi (*sanction*)**

Pada permainan *sondok-sondok-an*, sanksi diberikan kepada pemain yang tidak mengikuti aturan permainan. Biasanya pemain yang tidak mengikuti aturan permainan akan diberi sanksi berupa dikeluarkan dari permainan dan tidak di ajak lagi pada permainan yang sama pada masa yang akan datang bila beberapa kali melakukan pelanggaran peraturan permainan.

Kepala desa, Tokah agama, alim ulama, tokoh adat, dan masyarakat mengetahui dengan jelas tentang sanksi dari permainan *sondok-sondok-an*. Sehingga dalam permainan *sondok-sondok-an* jarang yang tidak mengikuti aturan karena mereka tidak mau dikeluarkan dari permainan. Permainan *sondok-sondok-an* mengajarkan tentang kedisiplinan sehingga bila terkena

sanksi mereka menjalankan sanksi tersebut dengan lapang dada. Walaupun demikian, masih ada beberapa anak-anak yang curang dalam bermain *sondok-sondok-an* dan melanggar aturan padahal dari awal sudah dikasih tahu tapi mereka masih melanggar, akhirnya mereka saling mengejek-ejek dan ada juga terjadi pertengkaran.

#### **i. Sarana (*facility*)**

Permainan *sondok-sondok-an* tidak menggunakan alat-alat seperti permainan lainnya, permainan ini hanyalah permainan alami dan sederhana dimana hanya menggunakan sebatang pohon yang agak besar untuk dijadikan benteng.

Kepala desa, Tokah agama, alim ulama, tokoh adat, dan masyarakat mengetahui dengan jelas dan dapat menjabarkan tentang sarana yang digunakan dalam permainan *sondok-sondok-an*. Sarana yang digunakan berupa tembok atau pohon sebagai tempat penjagaan dan lokasi permainan yang biasanya disepakati oleh pemain secara bersama-sama sebelum permainan dimulai.

#### **j. Tekanan tegangan (*stress-strain*)**

Tekanan yang dirasakan saat bermain *sondok-sondok-an* adalah tekanan bagi yang kalah untuk dapat menemukan teman-temannya yang bersembunyi agar dia dapat menang dan dapat bersembunyi bersama dengan teman-teman yang lainnya. Ketegangan yang terjadi saat permainan *sondok-sondok-an* saat penjaga menemukan pemain yang bersembunyi dan bersama berlarian sekuat tenaga menuju banteng atau pohon untuk dapat menggapainya lebih dahulu.

Kepala desa, Tokoh agama, alim ulama, tokoh adat, dan masyarakat mengetahui dengan jelas dan dapat menjabarkan tentang tekanan dan ketegangan yang dirasakan pemain dalam permainan *sondok-sondok-an* adalah ketegangan saat mencari teman dan saat bersembunyi juga ketegangan saat berlarian mencapai benteng atau pohon penjaga dan juga ketegangan saat pencari menebak nama teman yang ditemukannya.

## **2. Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional *Sondok-sondok-an***

### **a. Cara permainan *sondok-sondok-an***

Persepsi masyarakat terhadap cara permainan *sondok-sondok-an* adalah cara permainan *sondok-sondok-an* yang dimulai dengan cara losit (*hompimpa*) untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga sangat baik dalam mengajarkan sportifitas kepada anak-anak. Saat anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok atau pohon, atau apa saja yang membuatnya tidak dapat melihat gerakan temannya yang akan bersembunyi sangat baik dalam mengajari tentang kejujuran kepada anak-anak dengan tidak mengintip teman yang sedang bersembunyi. Saat yang menjaga mencari untuk menemukan anak-anak yang bersembunyi sangat baik dalam mengajarkan ketelitian dan kepekaan dalam mengamati gerak gerik permian lain dan juga tempat-tempat yang dijadikan tempat persembunyian. Saat anak berlarian mencapai tembok atau pohon penjaga merupakan olahraga dan dapat menghilangkan kemungkinan obesitas pada anak. Kesabaran dapat

dilatih saat anak-anak yang kalah kembali mengalami kekalahan saat tidak dapat menemukan teman-temannya. Cara permainan *sondok-sondok-an* sangat baik untuk perkembangan motorik dan kognitif anak-anak sehingga masyarakat selalu mendukung anak-anak untuk selalu bermain permainan tradisional *sondok-sondok-an* ini.

### **b. Peran yang dimainkan dalam permainan *sondok-sondok-an***

Persepsi masyarakat terhadap peran yang dimainkan pemain dalam permainan *sondok-sondok-an* adalah peran sebagai yang kalah dan peran yang menang. Peran bagi yang kalah menggungu tempok atau pohon jaga dengan mencari teman-temannya yang menang sedangkan peran yang menang mencari tempat persembunyian sesuai dnegan keinginannya.

Peran pagi yang kalah lebih berat dari peran bagi yang menang. Bagi yang kalah posisinya sedang di bawah sehingga perlu berjuang lebih keras untuk dapat menemukan lokasi persembunyian teman-temannya dan juga harus menebak nama teman yang ditemukan juga berusaha berlari lebih cepat untuk dapat mencapai tempok atau pohon jaga. Peran yang dijalankan oleh yang kalah mengajarkan anak-anak untuk dapat menerima keadaan dan berjuang dengan sekuat tenaga untuk keluar dari keadaan yang dialaminya. Perjuangan yang dilakukan mengajarkan anak-anak untuk tidak menyerah dengan keadaan.

Begitu juga dengan peran bagi yang menang dimana di ajarkan untuk bertahan dan terus berjuang agar tidak dapat ditemukan oleh teman yang menjaga dan bila di temukan berusaha sekuat tenaga

untuk berlari lebih cepat menuju tembok atau pohon jaga agar tidak dikalahkan. Permainan *donsok-sondokan* mengajarkan untuk tidak terlena di saat berada di tempat yang nyaman menjadikan masyarakatn sangat menyukai permainan dan mendukung anak-anak untuk selalu bermain permainan tradisional *sondok-sondok-an* ini bersama teman-temannya.

### c. Manfaat permainan *sondok-sondok-an*

Persepsi masyarakat terhadap manfaat permainan *sondok-sondok-an* adalah anak-anak akan belajar memaha peraturan-peraturan sederhana, menikmati permainan bersama dengan teman-temannya, anak juga akan belajar berhitung, melatih daya ingat dan akandapat mengontrol emosi yang ada pada saat bermain.

Manfaat lain dari permainan *sondok-sondok-an* bagi anak-anak adalah membuat anak-anak lebih aktif dan lincah dengan berlari kian kemari, mengajarkan sportifitas pada anak dan bekerjasama dengan teman. Permainan *sondok-sondok-an* juga membantu anak untuk tampil berani di depan umum dan belajar anak untuk mandiri serta belajar mengendalikan emosi.

### d. Nilai-nilai yang ada pada permainan *sondok-sondok-an*

Persepsi masyarakat terhadap nilai-nilai dari permainan *sondok-sondok-an* adalah

#### 1) Nilai kerukunan

Nilai kerukunan dalam permainan *sondok-sondok-an* dapat ditunjukkan saat anak-anak emlakukan permiann ini, anak-anak berbaur, bekerjasama saat ebrmain dan bercanda tawa

bersama. Permainan *sondok-sondok-an* ini dapat menjaga kekompakan dna keharmonisan antar sesame pemain.

#### 2) Nilai Gotong Royong

Permainan *sondok-sondok-an* juga mengandung nilai gotong royong, setia anak belajar nilai gotong royong dari permainan ini terutama bagi yang menang dimana mereka akan saling membantu satu sama lain untuk tetap bisa menang dan kalau nantinya kalah sudah menang mereka tetap kompak tanpa membedakan kalau yang satu ini adalah bekas orang kalah. Permainan *sondok-sondok-an* bersifat kelompok dan mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan dalam permainan.

#### 3) Nilai Tanggung Jawab

Permainan *sondok-sondok-an* yang dimainkan anak-anak terdapat nilai tanggung jawab dalam menjaga pertahannya. Permainan *sondok-sondok-an* mengajarkan bagaimana cara anak-anak mempertahankan jabatannya atau menjaga pertahanan yang mencerminkan bagaimana anak-anak bertanggung jawab atas peran yang dimainkannya.

#### 4) Nilai Kesederhanaan

Permainan *sondok-sondok-an* ini mengajarkan untuk hidup sederhana, hal ini dikarenakan permaiann ini tidak memerlukan biaya dan peralatan yang mahan melainkan hanya kebersamaan.

### e. Kelangsungan permianan *sondok-sondok-an*

Persepsi masyarakat terhadap kelangsungan dari permainan *sondok-sondok-an*. Permainan *sondok-sondok-an* merupakan

permainan tradisional yang menjadi ciri khas suatu dari Desa Muaro Sentajodan hasil suatu peradaban. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan kelangsungan permainan *sondok-sondok-an* adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari selain menjadi ciri khas suatu bangsa. Permainan *sondok-sondok-an* adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Begitu pentingnya permainan *sondok-sondok-an* dalam memberi pendidikan karakter dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan *sondok-sondok-an* juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai kecerdasan pada anak. Tetapi, tentu saja harus dalam pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar tidak semua waktu digunakan untuk bermain. Permainan *sondok-sondok-an* memiliki tujuan yang dapat memberikan nilai kebersamaan dan memupuk semangat masyarakat yang dapat memberikan nilai yang seharusnya tidak boleh dihilangkan dalam masyarakat. Permainan *sondok-sondok-an* menjadi pendorong bagi perkembangan anak, selain itu permainan *sondok-sondok-an* ini memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dilindungi, dijaga dan dilestarikan keberadaanya. Seperti permainan *sondok-sondok-an* yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, kegesitan,

keberanian, ketrampilan, dan lain sebagainya.

Permainan *sondok-sondok-an* yang seharusnya tidak boleh hilang namun seiring perkembangan zaman permainan ini perlahan-lahan mulai hilang dari tradisional ke modern, perubahan ini lah yang dapat mempengaruhi perilaku seorang anak baik itu individu dengan individu maupun individu dengan kelompok. Perubahan sosial yang mencakup unsur-unsur kebudayaan baik material maupun non material akan berpendapat budaya material berubah lebih cepat dibandingkan dengan budaya non material, permainan *sondok-sondok-an* salah satu di dalamnya yang ikut terkena dampak perubahan sosial oleh arus globalisasi. Saat ini permainan *sondok-sondok-an* sudah jarang dijumpai di mainkan oleh anak-anak di Desa Muaro Sentajo, dikarenakan perubahan zaman yang sudah maju, ilmu pengetahuan teknologi, keterbatasan tempat bermain, pola pikir.

Keinginan anak-anak terhadap permainan modern yang di mainkan oleh anak-anak di desa Muaro Sentajo membuat permainan *sondok-sondok-an* mulai berkurang namun masih tetap ada dimana biasanya permainan *sondok-sondok-an* dimainkan pada waktu sore hari, dan pada waktu malam hari, tetapi anak-anak memainkan permainan ini pada malam yaitu pada waktu libur disebabkan karena waktu untuk bermain lebih lama dan tidak terhalang oleh waktu untuk kesekolah. Masyarakat terus memotivasi anak-anak untuk tetap melestarikan kelangsungan permainan *sondok-sondok-an* dengan memperbolehkan anak



bermain dengan tema-temannya di luar rumah.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

1. Unsur-unsur sistem sosial pada permainan tradisional *sondok-sondok-an* yang terdiri dari 10 unsur yaitu keyakinan atau pengetahuan, perasaan, tujuan dan sasaran, norma, status dan peranan, tingkatan dan pangkat, kekuasaan atau pengaruh, sanksi, sarana dan tekanan tegangan. Kesepuluh sistem sosial tersebut dapat pada permainan *sondok-sondok-an*.
2. Persepsi masyarakat terhadap permainan *sondok-sondok-an* sangat baik, dimana orang tua berpersepsi permainan memberikan pengaruh yang baik untuk anak-anak bila dilihat dari cara permainan *sondok-sondok-an*, peran yang dimainkan dalam permainan *sondok-sondok-an*, manfaat permainan *sondok-sondok-an*, dan nilai-nilai yang ada pada permainan *sondok-sondok-an* sehingga kelangsungan permainan *sondok-sondok-an* perlu diperjuangkan oleh semua pihak.

### **Saran**

1. Kepada pemerintah agar lebih memperhatikan tradisi yang ada di daerah yang harus dipertahankan dan lestarikan.
2. Kepada masyarakat yang masih peduli tentang permainan tradisional seharusnya mengenalkan kembali pada anak-anak apa saja permainan tradisional yang ada di daerahnya
3. Sebagai generasi muda yang masih peduli akan permainan tradisional kita bisa mengubah permainan

tradisional menjadi lebih menarik. Misalnya, membuat suatu permainan tradisional yang meningkatkan kecerdasan anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Abdulsyani, 2012, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, Jakarta, Bumi Aksara.

Bagong Suyanto, Sutina, 2011, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta, Kencana.

Bosrowi, 2005, *Pengantar Sosiologi*, Ghalia Indonesia, Bogor.

Bungin, Burhan, 2005, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Raja Grafindo.

Dwirianto Sabarno, 2013, *Kompilasi Sosiologi Tokoh dan Teori*, Pekanbaru, UR Press.

George Ritzer-Douglas J, Gooman, 2010, *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta.

Khamdani Ajun, *Olahraga Tradisional Indonesia*, PT. Marag Borneo Tarigas.

Koentjaraningrat, 1994, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.

Koentjaraningrat, 2002, *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta, PT Rineka Cipta.

Koentjaraningrat, 2004, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.



Koentjaraningrat, 2005, *Pengantar Antropologi I*, Jakarta, PT Rineka Cipta.

Paul B. Horton dan Chester L. Hunt. 1996, *Sosiologi*, Jakarta, Erlangga.

Raho, Bernard, SVD, 2007, *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta, Prestasi Pustaka Publisher.

Schaefer, T. Richard, 2012, *Sosiologi (Sociology)*, Jakarta, Salemba Humanika.

Soerjono, Soekanto, 2007, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.

Soleman, B. Taneko, 1994. *Sistem Sosial Indonesia*. CV. Fajar Agung. Jakarta.

UU, Hamidy, 2000, *Masyarakat Adat Istiadat Kuantan Singingi*, UIR Press.

### **Skripsi:**

Fauzi, Muhamad, yazid, 2015, *Pembagian Peran Gender Pada Permainan Tradisional Pondok-Pondok*. Skripsi, FISIP UR.

Harsono, Budi, 2014, *Sistem Pengobatan Tradisional (Berdukun Berbara) pada Suku Talang Mamak Desa Talang Jerinjing Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu*. Skripsi, FISIP UR.

Pratama, Gema, 2014, *Perubahan Kesenian Tradisional Kenagarian Simpang Tonang, Kecamatan Duo Koto*

*Kabupaten Pasaman (Studi Kasus Perubahan Ronggeng Pasaman)*. Skripsi, FISIP UR.

Zainudin, 2013, *Tradisi Upacara Ratib Saman di Desa Resun Kecamatan Lingga Utara Kabupaten Lingga Kepulauan Riau*, Skripsi, FISIP UR.

### **Internet:**

<http://www.sungaikuantan.com/2010/02/permainan-tradisional-kuansing-sondok.html>